



APPRENDRE EN S'AMUSANT

Mon Toutou tout fou !

Manuel d'utilisation

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**® a donc spécialement conçu **V.Smile**®, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile®, V.Smile Motion®, V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.*

*Le concept **V.Smile**® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Enfin, dans le Karaoké, il développe ses connaissances musicales en chantant avec ses personnages préférés ! Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech**® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**® dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile**® vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**® et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***





INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon Toutou tout fou !** de **VTech**®. Félicitations !

Mon Toutou tout fou ! offre à votre enfant la possibilité d'adopter un petit chien virtuel et de prendre soin de lui. En maître responsable, il va devoir nourrir Toutou, le baigner, jouer avec lui et le dresser afin qu'il grandisse, qu'il soit en bonne santé et qu'il apprenne à obéir.



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Mon Toutou tout fou !** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Mon Toutou tout fou !** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative : accompagne Toutou dans ses aventures…

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 3 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond.

V.Link : transfère tes scores sur ta V.Link (vendue séparément).

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE



Dans ce mode, pars à l'aventure avec Toutou. Toutou est très joueur et adore se cacher dans la maison ou dans le jardin. À toi de partir à la recherche d'objets qui bougent pour découvrir si Toutou se cache derrière. Lorsque tu as trouvé Toutou, devine ce qu'il a envie de faire.

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure



Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles (ne débranche pas l'adaptateur si la console fonctionne sur adaptateur) et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par un os) ou difficile (représenté par deux os). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-5 ans.



Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™. Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un contre l'autre de manière compétitive.

Mode Mouv'/Mode Joystick



Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.

Choisis entre le mode Mouv' ou le mode Joystick et appuie sur le bouton **OK** pour valider.

Parcours libre



Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES



Rejoins d'autres chiens dans les **Ateliers découvertes**. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par un os) ou difficile (représenté par deux os). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

 **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-5 ans.

 **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent l'un contre l'autre de manière compétitive.

Mode Mouv'/Mode Joystick

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.
Mode Joystick : tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion**®.

1.3. OPTIONS



Musique « Activée/Désactivée » : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE





Appuie sur le bouton **Aide**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions, obtenir des indices pendant la partie ou voir une animation de la façon dont la manette doit être utilisée pendant le jeu.

Bouton QUITTER  



Appuie sur le bouton **Quitter** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis Oui pour quitter la partie ou Non pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Le bouton **Quitter** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne Non lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC  



Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder aux **Ateliers découvertes**, choisis Oui. Pour continuer la partie, choisis Non.

V.Link™ (vendue séparément)



Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.

Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon tes performances en mode **Aventure éducative** :

Tu as réussi à finir un jeu.	Tu gagnes une 1re pièce d'or.
Tu as réussi à finir deux jeux.	Tu gagnes une 2e pièce d'or.
Tu as réussi à finir trois jeux.	Tu gagnes une 3e pièce d'or.
Tu as réussi à finir quatre jeux.	Tu gagnes une 4e pièce d'or.



Note : la connexion V.Link n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion**® et **Cyber Pocket**™.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative	Objectif pédagogique
Biscuits tournicoti	Les formes
Toutou rythme	La musique et le rythme
Bain de lettres	Les lettres et les mots
Toutou rapporte tout	Les directions

Ateliers découvertes	Objectif pédagogique
Toutou range tout	La catégorisation
Qui est ce chien ?	L'observation et la logique
Toutou répare tout	Les formes et les couleurs

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Écran de jeu

A certains moments, des informations concernant les joueurs ou leurs performances dans le jeu peuvent apparaître, comme sur l'écran ci-dessous.



Aventure éducative

Dans l'**Aventure éducative**, tu peux choisir de jouer en mode Mouv' en utilisant la fonction capteur de mouvements, ou en mode Joystick en utilisant les commandes traditionnelles de la V.Mouv'.

Toutou, où te caches-tu ?

Au début de l'**Aventure éducative**, tu dois aider la petite maîtresse à trouver son chien. Toutou se cache dès que sa maîtresse tourne la tête. À toi d'explorer la maison ou le jardin pour le retrouver. Se cache-t-il derrière le canapé, sous les coussins, derrière les buissons ou derrière la voiture ?

Objectif pédagogique : l'observation.

Niveau facile : tu dois chercher Toutou 2 ou 3 fois avant de réussir à le trouver.

Niveau difficile : tu dois chercher Toutou 4 ou 5 fois avant de réussir à le trouver.

Mode 2 joueurs : les joueurs jouent chacun leur tour. Un curseur suit la petite maîtresse pour indiquer quel joueur la contrôle. Le curseur est rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Se déplacer	Incliner la manette vers l’avant, l’arrière, la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche
Vérifier la cachette	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

Que veux-tu faire, Toutou ?

Lorsque tu as trouvé Toutou, tu dois deviner ce qu’il a envie de faire. Toutou ne parle pas, mais observe-le bien et tu comprendras ce qu’il veut.

Choisis l’objet qui te permettra de répondre à ses besoins et ainsi de commencer l’aventure.

Objectif pédagogique : l’observation et la logique.

Niveau facile : tu dois trouver le bon objet parmi un petit nombre d’accessoires.

Niveau difficile : tu dois trouver le bon objet parmi un plus grand nombre d’accessoires.

Mode 2 joueurs : les deux joueurs jouent simultanément. Ils doivent trouver la bonne activité puis l’objet correspondant. Deux curseurs sont visibles à l’écran : rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Choisir l’une des propositions	Incliner la manette vers la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers la droite ou la gauche
Choisir l’un des objets	Incliner la manette vers l’avant, l’arrière, la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**



1. Biscuits tournicoti



Il faut nourrir Toutou lorsqu'il a faim. Choisis les biscuits préférés de Toutou et fais-les tourner pour obtenir les combinaisons de formes qui plaisent à Toutou.

Objectif pédagogique : les formes.

Niveau facile : combinaison de 2 biscuits de forme simple.

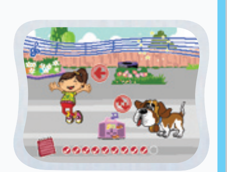
Niveau difficile : combinaison de 3 biscuits de forme plus compliquée.

Mode 2 joueurs : les joueurs jouent simultanément. Le premier qui trouve le biscuit de la bonne forme peut ensuite le faire pivoter. Il remporte alors un point, symbolisé par un marqueur rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir un biscuit	Incliner la manette vers la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**
Faire pivoter le biscuit	Incliner la manette vers la droite ou la gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou le bouton vert

2. Toutou rythme



Toutou ne peut pas s'empêcher de danser dès qu'il entend de la musique. Tu es prêt ? Suis bien le rythme et les directions indiquées par les flèches. Fais attention aux points d'interrogation dans les bulles. La direction à suivre ne te sera indiquée qu'à la dernière minute.

Objectif pédagogique : la musique et le rythme.

Niveau facile : rythme lent.

Niveau difficile : rythme plus rapide.

Mode 2 joueurs : les deux joueurs jouent simultanément. Le joueur A doit suivre les notes rouges et le joueur B doit suivre les notes bleues.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Suivre les indications données par les flèches simples	Incliner la manette	Incliner le joystick
Suivre les indications données par les doubles flèches	Secouer la manette	Appuyer sur le bouton **OK**

3. Bain de lettres



Toutou a besoin d’un bon bain. Tu dois commencer par bien frotter Toutou. Pendant le bain, des lettres apparaissent dans les bulles de savon. Sélectionne la lettre te permettant de compléter le mot à l’écran.

Objectif pédagogique : les lettres et les mots.

 **Niveau facile :** mots simples. On aperçoit l’ombre de la lettre manquante.

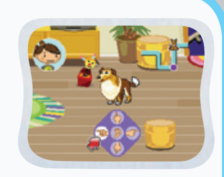
 **Niveau difficile :** mots plus compliqués. La lettre manquante est indiquée dans le mot par un tiret.

Mode 2 joueurs : durant le bain, les deux joueurs peuvent frotter Toutou en même temps ou séparément. Après l’apparition des lettres, les deux joueurs peuvent essayer de trouver la bonne lettre. Le curseur est rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Frotter Toutou	Secouer la manette rapidement	Appuyer de façon répétée sur l’un des boutons colorés
Choisir une lettre	Incliner la manette vers la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

4. Toutou rapporte tout



Il faut maintenant dresser Toutou. Pour cela, donne-lui des instructions afin qu'il te rapporte les objets qui se trouvent sur le tabouret. Toutou n'a encore jamais été dressé. Il faut donc être patient et répéter plusieurs fois la même instruction pour que Toutou comprenne. Plus tu joues avec Toutou, plus il comprendra les instructions et plus il rapportera les objets.

Objectif pédagogique : les directions.

Niveau facile : moins d'obstacles. Toutou est plus coopératif.

Niveau difficile : plus d'obstacles, plus d'objets attirent l'attention de Toutou, qui coopère moins.

Mode 2 joueurs : les deux joueurs jouent simultanément. Toutou obéira à celui qui donnera la bonne instruction le plus rapidement. Le curseur est rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir une instruction	Incliner la manette vers l'avant, l'arrière, la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**
Rapporter l'objet	Secouer la manette	Appuyer sur le bouton **OK**







Ateliers découvertes

Dans les **Ateliers découvertes**, tu peux choisir de jouer en mode Mouv' en utilisant la fonction capteur de mouvements, ou en mode Joystick en utilisant les commandes traditionnelles de la V.Mouv'.

1. Toutou range tout

Il y a du rangement à faire au refuge pour animaux. Aide les quatre toutous à ranger les objets dans le carton de la bonne catégorie.

Objectif pédagogique : la catégorisation.

Niveau facile : les toutous bougent lentement. Choisis parmi 2 ou 3 objets.

Niveau difficile : les toutous bougent plus rapidement. Choisis parmi 3 ou 4 objets.

Mode 2 joueurs : les deux joueurs jouent simultanément. Le premier qui trouve le bon objet remporte un point, symbolisé par un marqueur rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir un chien	Incliner la manette vers l'avant, l'arrière, la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

2. Qui est ce chien ?

Dans le refuge pour animaux, les toutous jouent à cache-cache. Retrouve le chien identique à l'image qui apparaît sur l'ordinateur.

Objectif pédagogique : l'observation et la logique, la connaissance de différentes races canines.



Niveau facile : on voit une partie de la tête des chiens.

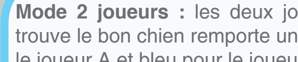


Niveau difficile : on voit une partie plus restreinte de la tête des chiens et pendant moins longtemps.







Mode 2 joueurs : les deux joueurs jouent simultanément. Le premier qui trouve le bon chien remporte un point, symbolisé par un marqueur rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir un chien	Incliner la manette vers l'avant, l'arrière, la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

3. Toutou répare tout



Aide les toutous à réparer leur tapis de sol. Choisis un trou lorsqu'un chien avec la forme colorée correspondante passe sur ce trou et fais ensuite tourner la forme pour la placer correctement.

Objectif pédagogique : les formes et les couleurs.

Niveau facile : 3 formes simples.



Niveau difficile : 3 formes plus compliquées.

Mode 2 joueurs : les deux joueurs jouent simultanément. Dès qu'un joueur a sélectionné une forme correcte, il doit la faire pivoter. Il marquera alors un point, symbolisé par un marqueur rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir une instruction	Incliner la manette vers l'avant, l'arrière, la droite ou la gauche	Incliner le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche
Confirmer son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**
Rapporter l'objet	Secouer la manette	Appuyer sur le bouton **OK**





4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.



5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.



6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique «Les Témoignages».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

91-002306-166-000 ㊮